昭和63年4月1日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第4巻第7号(通巻54号)

独眼竜政宗(どくがんりゅうまさむね)

攻略手引きの書(こうりゃくてびきのしょ)



小十郎の戦略指南講座(じゅうろうのせんりゃくしなんこうざ)

応用編で完ペキ攻略だ(おうようへんでかんぺきこうりゃくだ)

ファミリーコンピュータMagazine No.7特別付録①(とくべつふろく)

イラスト　石倉淳一

ゲーム攻略の心得十カ条

一、つねに先を見通した戦略を練っていくこと

一、むやみに祈禱師に頼らず、自力で進めていくこと

一、開墾は国力養成の基本アクションと知ること

一、最低2年に一度は訓練をし、兵を精鋭に育てること

一、年に一度は必ず他国の様子をチェックしておくこと

一、売買の時には、相場の動きに注意すること

一、春に兵1小隊に米30の給料が必要なことを忘れるな

一、秋の収穫をつねに計算に入れてゲームを進めること

一、出兵時には兵1小隊に米10が必要なことを忘れるな

一、戦闘では、相手に合った隊列を組んで戦うこと



独眼竜政宗　攻略手引きの書

※このゲームはシャープマイコンテレビC1では使用できません

ファミリーコンピュータMagazine No.7特別付録①

昭和63年4月1日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第4巻第7号(通巻54号)

独眼竜政宗(どくがんりゅうまさむね)

攻略手引きの書(こうりゃくてびきのしょ)



小十郎の戦略指南講座(じゅうろうのせんりゃくしなんこうざ)

応用編で完ペキ攻略だ(おうようへんでかんぺきこうりゃくだ)

ファミリーコンピュータMagazine

No.7特別付録(とくべつふろく)①

独眼竜政宗

攻略手引きの書　使用上の注意書き

この手引きの書は、各テーマごとの重要事項を見開き単位でまとめてある。まず、各ページ右にある「要点」をよく読み、次に、上段の項目ごとにまとめた部分を参照しながら、下段の「小十郎の戦略指南講座・応用編」を熟読しよう。さらに、ゲームプレイ中、知りたいことがでてきたら、30～31ページの「とても重宝する索引」を見てね。



目次

奥羽情勢を読む……3
ゲーム攻略の鍵を握るのは大局的見地からの状況分析

表示はこう読め……6
表示される情報につねに注意して、ゲームを進めよう

開墾をする……8
開墾のコマンドは石高に応じた金が必要。時期を考慮

祈禱師を呼ぶ……10
祈禱師は便利なようだが、あまり頼るのは考えものだ

兵を訓練する……12
訓練度は戦闘時の重要指標。兵の訓練を怠るなかれ！

忍者を送る……14
忍者を使う料金は高いが、敵に大きなダメージ与える

他国の様子を見る……16
金不要だし季節も過ぎないこれを利用しない手はない

商人を呼ぶ……18
米を売り軍備を買うのが基本。相場の動きをよく見ろ

軍事行動をおこす……20
本陣の移動と出兵は奥羽統一のための必須アクション

セーブ・クイックモード……26
セーブは要注意。春にしかできず1コマンド損をする

イベント・その他……27
年中行事と自然現象の季節は、十分に把握しておこう

困った時は、ここを見ませう……30
——とても重宝する索引——



小十郎の戦略指南講座

応用編

はいはい、またお会いしましたね。ど～も、小十郎です。各ページの下の段には、私と政宗殿による、ゲーム攻略に役立つウンチク話が載っていますので、よ～く読んで下さいね。

奥羽情勢を読む

ゲーム攻略の鍵を握るのは、大局的見地からの状況分析

要点

政宗が相手にするのは総勢11名の大名。ゲームを始める前に、それら大名たちにどのようにたち向かっていくか、戦略をあらかじめ立てておきたい。その際におおいに役立つのが、デモ画面に見られる大名の能力紹介なのだ

奥羽大名勢力地図



米沢が政宗の居城。敵は残り11ヵ国の大名。マップをよく見て、十分に戦略を練ろう

攻略の手順をよく考えろ

デモ画面に見られる各国能力表示の見方



国力は石高を表し、国の基礎能力。好戦度の高い国は攻め込んでくる確率、陰険度の高い国は忍者を送る確率が高い

要注意は、国力。それがすべての能力の基本

小十郎の戦略指南 講座・応用編①

小十郎　今回は、再び殿と一緒に奥羽統一のための戦略を、より具体的に考えていくことにします。

政宗　うむ。上の地図によると、わしが今いる米沢は、奥羽地方のほぼ中央だな。4方を敵に囲まれている、というわけだ。

小十郎　ええ。それだけに、奥羽統一のためには、どのように戦略ルートを組み立てていくかが決め手にもなる、というわけです。

敵大名11人の能力・性格分析



山形（やまがた）最上（もがみ）

せいかく	いんけん
こくりょく	★★★★★★★★★
せんりょく	★★★★★★★★★★
こうせんど	★★★★★★★★★★
くんれんど	★★★★★★★★★★
いんけんど	★★★★★★★★★★
とくさんぶつ	----

初期からこの強さ。ボヤボヤしていると攻め込んでくるどうしようもないヤツ



大宝寺（だいほうじ）武藤（むとう）

せいかく	こすからい
こくりょく	★★★★★★★★
せんりょく	★★★★★★★★
こうせんど	★★★★
くんれんど	★★★★★
いんけんど	★★★
とくさんぶつ	----

国力が高いので早めにたたけ。訓練度が低いからＯＫだが、油断は大敵



横手（よこて）小野寺（おのでら）

せいかく	のんびりや
こくりょく	★★★★★★★
せんりょく	★★
こうせんど	★
くんれんど	★★★★★★★
いんけんど	★
とくさんぶつ	おこめ

戦力は弱いが国力がある。早めにたたかないと強敵になる怖れあり、要注意



名生（めふ）大崎（おおさき）

せいかく	きれもの
こくりょく	★★★★★★
せんりょく	★★★★★★★★
こうせんど	★★★★
くんれんど	★★★★★
いんけんど	★★
とくさんぶつ	----

国力はそこそこ。位置的に後まわしにすればいいか!?北を攻める時のポイントに



須賀川（すかがわ）二階堂（にかいどう）

せいかく	やしんか
こくりょく	★★★★★
せんりょく	★★★★
こうせんど	★★★★★
くんれんど	★★★
いんけんど	★★
とくさんぶつ	うま

低レベルでバランスがとれている。まあ難敵ではないが、油断するな



三春（みはる）田村（たむら）

せいかく	いってつ
こくりょく	★★
せんりょく	★★
こうせんど	★★★
くんれんど	★★★★★★
いんけんど	★
とくさんぶつ	うま

国力が低い。そう怖れる必要なし。ポイントは訓練度だがたいした戦力ではない

政宗　というと……!?
小十郎　はい。といいますのは、このゲームは、他の、ナントカの野望とかいうシミュレーションゲームとは違って、他国の支配が進んでも、ひとつの季節、つまり1ターンで使えるコマンド数は1回。それも本陣の置いてある国でしか使えないからなんです。
政宗　う〜ん、難しくてよくわからないのう……。
小十郎　まあ、いいでしょう。それについてはおいおい説明していくことにしますから。今はそれより、上の一覧表を見てください。
政宗　憎たらしい顔が並んでいるのう。ふ〜む、最上と佐竹はそうとう強そうじゃ。ふっふっふ、国分は弱そうじゃ。小野寺や田村なんかも戦力は弱いのう、はっはっは、楽勝できそうじゃ。
小十郎　めっそうもない！　確かに、小野寺や田村は、今の戦力は弱いようですね。だけど、まず小野寺ですが、国力と訓練度の高さを見て下さいよ。国力の高い国は、

奥羽情勢を読む

敵の特徴を把握しよう！

二本松 畠山



せいかく	いんしつ
こくりょく	★★★★
せんりょく	★★★★
こうせんど	★★★★★★
くんれんど	★★
いんけんど	★★
とくさんぶつ	----

この国は訓練度が低い。国力も低いので安全パイだ。ここか国分が最初の餌食だ

中村 相馬



せいかく	しぶとい
こくりょく	★★★★★
せんりょく	★★★★★
こうせんど	★★★★★★★★
くんれんど	★★★★
いんけんど	★★★★★
とくさんぶつ	----

よく見れば国力・戦力・訓練度ともたいしたコトないので勝てる敵だ

仙台 国分



せいかく	おんこう
こくりょく	★★
せんりょく	★★★
こうせんど	★★
くんれんど	★★
いんけんど	★
とくさんぶつ	おこめ

最低の能力。何といっても最初に攻めるのはココだ。楽勝できるハズ

覚え書き 1

国力は、国の基礎能力。国力の高い国を最も警戒すべき。軍事力では、戦力だけでなく訓練度にも注意しよう。戦力値が低くても、訓練度が高い国の軍隊は強い。隣国になった場合、好戦度の高い国は侵攻に、陰険度の高い国は忍者に注意しよう。

常陸 佐竹



せいかく	ずるい
こくりょく	★★★★★★★★
せんりょく	★★★★★★★★★★
こうせんど	★★★★★★★★★
くんれんど	★★★★★★★★★★
いんけんど	★★★★★★★
とくさんぶつ	おこめ

初期でも最上につぐ強さ！遠方なので最後の強敵か!?最上とともにイヤなヤツ

黒川 芦名



せいかく	たんき
こくりょく	★★★★★★★
せんりょく	★★★★★★★
こうせんど	★★★★★★★★
くんれんど	★★★★
いんけんど	★★★★★★
とくさんぶつ	おこめ

国力・戦力はそこそこ。訓練度が低いので難敵でない。三春から攻めるのが良いか

ほうっておくとどんどん強くなって手におえなくなってしまいます。また、訓練度が高い国というのは、戦力が少なくとも軍隊が強い。いわば少数精鋭ですね。小野寺なんか遠方でもあるわけですから、そこまで行きつくまでにそうとうな強国になっていることを覚悟せねばなりません。田村も訓練度がけっこう高いから要注意です。

政宗　ふ〜ん、難しいもんじゃ。

小十郎　あと、好戦度や陰険度が高い国も要注意です。攻め込んできたり、忍者を送ってきたりする可能性が高いですからね！

政宗　ふーん、気をつけよう！



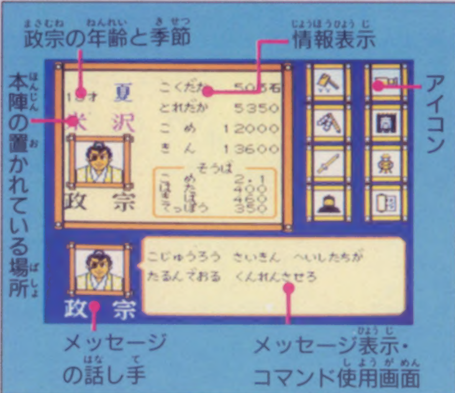
表示はこう読め

表示される情報につねに注意して、ゲームを進めよう

要点

シミュレーションゲームでは、画面に表示される情報を確実に読みとっていく作業が必要不可欠。それぞれの情報の表す内容や、お互いの関係をよく理解する必要がある。また、基本的にコマンド1回使用ごとに季節は1つ進む

画面の見方



アイコン



開墾・忍者以外、使用料はタダ

小十郎の戦略指南 講座・応用編②

政宗 コマンドは1回使うごとに季節が過ぎていくから、慎重に使わねばならんのじゃったのう…。

小十郎 はい、おおせのとおりです。中には、〝他国の様子を見る〟コマンドのように季節が過ぎないものもありますから、こういうのはおおいに利用しましょう。

政宗 うむ、うむ。しかし、わしはどうも情報というのは苦手じゃのう。もう少しわかりやすく説明

表示はこう読め

情報の読み方

	石高	穫れ高	米	金	相場			
内容	開墾により値は上昇。穫れ高も共に上がる	この量だけの米を、秋に手に入れられる	米の所有量。金に替えたり、兵に与える	金の所有量。軍備や米の売買に必要	それぞれを1買うのに金がどれだけ必要かを表している			
					米	旗	騎馬	鉄砲
最高値	165万石	25260	81910	81910	3.8	950	1080	1000
最低値	10万石	910	0	0	0.5	320	400	350

米・金の最高値に注意。秋の収穫をムダにするな

戦力表示の見方



戦闘で鉄砲を使える回数

兵の訓練度

出陣可能な兵の総数

①旗本隊の数②騎馬隊の数

③鉄砲隊の数④足軽隊の数

出陣可能な兵の総数は、米の現在量に限定される

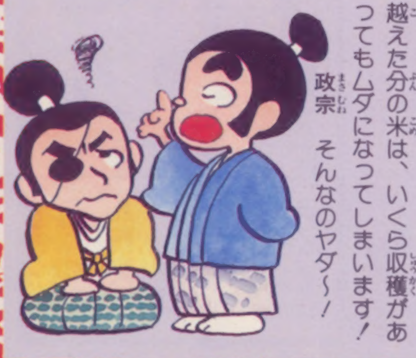
覚え書き②

国の状態や軍事力を表す情報には、当然気をつけながらゲームを進めるべき。相場は、その時々の物資の値段を表し刻々と変化する。また、それぞれのパラメーターには上限があり、それ以上には増やせないということをふまえたうえで売買を行う必要がある。

してもらいたいもんじゃ。

小十郎　わかりました。種類と内容については上を見ていただくとして……、注意したいことを2、3説明しましょう。まず、相場ですが、いうなればこれは季節ごとに変動する値段で、例えば米の相場が2の時なら、米1を買うのに金が2必要ということを意味するのです。次に、米などについては持てる量の上限に気をつけてください。秋の収穫前に上限近くまで米がある場合は、金に替えておいてくださいね。でないと、上限を越えた分の米は、いくら収穫があってもムダになってしまいます！

政宗　そんなのヤダ〜！





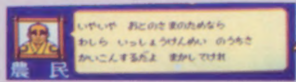
開墾をする

開墾のコマンドは石高に応じた金が必要。時期を考慮

要点

開墾は、基礎国力である石高を上げるための基本コマンド。もちろん石高は高いにこしたことはないのだが、開墾に要する費用は石高の上昇とともに上がるため、使うタイミングは微妙だ。ただ、初期の開墾は重要といえる！

開墾の効果的な使い方

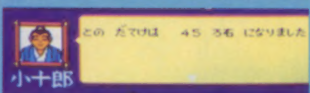


石高5万石UP

開墾を一度行うと石高は5万石上昇する。石高の現在量により開墾に必要な金額は異なり、石高が低い時ほど割安。時期を考えて行うほうがいい







石高が多くなればなるほど、開墾時の費用がかかることに注意

小十郎の戦略指南 講座・応用編③

小十郎 では、次に、国の財産の基礎である米の量を増やす開墾の問題について考えてみましょう。

政宗 そんなことはわかっておる。秋には穫れ高分だけの米がはいるから、その量を増やしたければ、開墾して石高を上げろというんじゃろ！

小十郎 まったくおおせのとおりです。ひらたくいえば、石高は銀行預金、穫れ高はその利子のよう

国力の研究

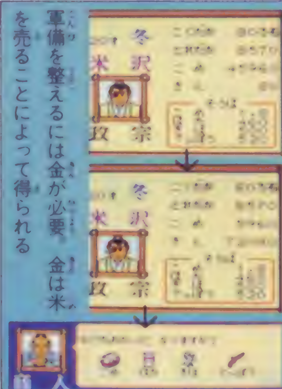
石高と穫れ高の関係



右の写真のように、石高と穫れ高は比例する関係にあるわけだ。石高は国の基礎力だ

あらゆる国の能力の基礎になっているのは石高！

米は最重要物資



軍備を整えるには金が必要。金は米を売ることによって得られる

覚え書き③

開墾1回につき、上がる石高は5万石で一定。しかし、開墾に要する費用は、石高の上昇に比例して高くなっていく。石高と穫れ高は、やはり比例する関係にあり、米は最重要の物資なので、基本的に石高が高い国を持つことが奥羽統一への王道であろう。

なものです。預金が多ければ多いほど利子も多くなるわけなんです。

政宗　なるほどのう。

小十郎　米は最重要物資ですから、できるだけたくさん得たいのですが、開墾には少々問題があります。

政宗　う〜ん、何じゃろう⁉

小十郎　それは開墾する時期の問題です。石高が低いうちは開墾するにこしたことはないのですが、石高が上がるにつれて開墾の料金も上がっていきますから、後々は米の相場もにらんで、損か得かをよく考えたうえですることですね。

政宗　う〜ん、そうしよう！





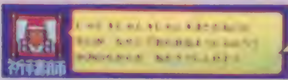
祈禱師を呼ぶ

祈禱師は便利なようだが、あまり頼るのは考えものだ

要点

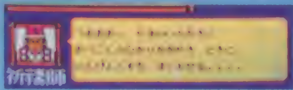
祈禱師のコマンドは金が不必要だし、けっこう様々な効果がある。が、コマンドのムダ使いになってしまう場合も多い。どうやら、米も金も軍備も不足し、どうしようもない時に限って使うのがいいコマンドといえるようだ

困った時の……



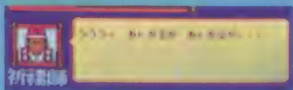
祈禱師で得られる効果

①金山が見つかる



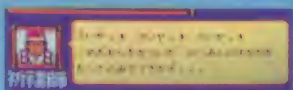
ただし金が得られないこともある

②足軽が増える



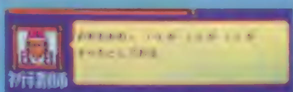
兵隊が少ない時にはうれしい

③穫れ高が上がる



穫れ高の上昇はその年だけに有効

④石高が上がる



半永久的に有効。最高にグッドだ

ただし、ハズレの場合も多い！

小十郎の戦略指南 講座・応用編4

政宗 なあ、小十郎。わしは、少々自信がなくなってきた。そろそろ神頼みでもしたい気分なんじゃ。祈禱師を呼んできてくれんか。

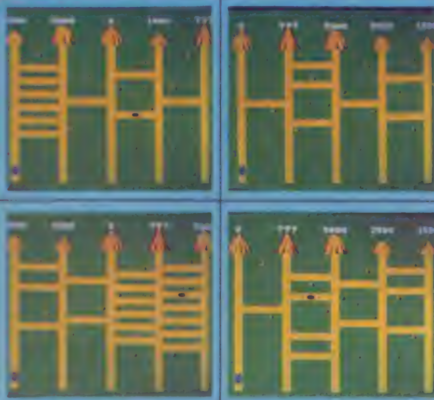
小十郎 殿、何をおっしゃいます。そんな弱気では、奥羽統一など夢のまた夢というものです。

政宗 だけどいろんなご利益があるらしいしぃ〜〜。

小十郎 殿は、本誌No6の記事をお読みにならなかったのですか！

金山の研究

金山のパターン

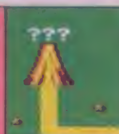


金山のパターンは右のほかにもいろいろ。できるだけ金額の高い山にたどりつきたい

金額の高い山に注目し、逆にたどればいいのだが

金山のポイント

① ???の山



この山の中身はわからないのだ

② 落とし穴



ここにはまるとアウトになるぞ

③ 人の動き



自動的に動きコントロール不可能

覚え書き④

祈禱師は4種類の効果はあるがハズレも多い。金山についても、見極めがまずいと、ハズレになる可能性が極めて高い。金山への道は自分で選べるわけでなく、出発点を決めたら後は自動的にアミダクジを進んでいく。出発点は一瞬のうちに決めねばならない。

ご利益があるといっても神頼みは神頼み。アテにできないし、やはり、まったくどうしようもない時の最後の手段としてだけ使ってください。そんなことより……。

政宗　わかっておる、おる。まったく小十郎は口うるさいのう！

小十郎　それはないでしょう、殿。私は奥羽統一という目的を考えたうえで物事を言ってるんですから。そりゃあ、お遊びとしては楽しいですよ。とくに金山なんかはねっ。面白けりゃイイってヒトには、私もお勧めしますよ、はい。

政宗　そんなこと言わないで～。



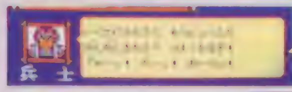


兵を訓練する

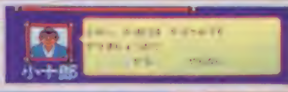
訓練度は戦闘時の重要指標。兵の訓練を怠るなかれ！

要点

訓練度が高いと、戦力は同じでも、各部隊の攻撃力・防御力が高くなる。兵の訓練は重要なのだ。2年間、訓練を怠ると訓練度は下がるので注意しよう。また、"やぶさめ"は上達すれば、訓練度を上げるのに効果的。金は不要だ



年に1度は訓練を



たまには、このように"やぶさめ"をすすめられる

訓練度の効果的な上げ方

普通に訓練をしても、訓練度は1ずつしか上がらない。やぶさめで成功すると訓練度は急上昇するが、失敗すると上昇度はゼロだ





やぶさめに上達すれば、訓練度をグッと上げることができる！

小十郎の戦略指南 講座・応用編5

小十郎　本題に戻って殿に質問！兵を訓練するのは何のためですか。

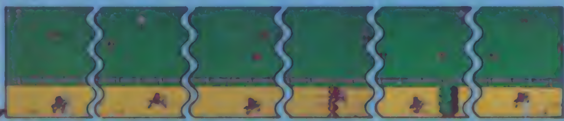
政宗　もう、わかってるって！兵の訓練度を上げれば、戦闘時の攻撃力や防御力が上がり、鉄砲を使える弾数も増える。兵の数を増やすだけではダメ。個々の兵を鍛えれば、少数でも精鋭部隊ができるってことじゃろうが。

小十郎　さすが、殿。よく理解されましたね。さて、その訓練をす

やぶさめの研究

やぶさめのコース

訓練度で難易度は変わる



スタート	的	いのしし	障害A	障害B	ゴール
ダッシュして、スタート！	Aボタンで弓矢を放つのだ	画面を右から左へ走り抜ける	Bボタンでジャンプし跳び越す	難易度が高いコースで出てくる	ゴール前は、スパートだ！

横スクロールの面を右へ右へと進みながら、的や獲物を射つ。自分の訓練度が高いと障害が増えたりするなど、コースは難しくなる

やぶさめの注意点



ただ的や獲物に的中させればいいのではない。時間制限もある

タイムリミットに注意

覚え書き⑤

兵の訓練を、最低2年に1回やらないと訓練度が下がってしまう。訓練度が低いと、どんなに戦力があってもあまり意味がない。軍隊を強くするには、年に1度は訓練をしたい。やぶさめは訓練度大幅アップのチャンスだが、ヘタだと訓練度が上がらない。

る時期ですが。夏や冬に、自然現象のために出兵ができなかったり、商人を呼べなかったりした時などは、ぜひとも訓練に費やしたいものです。そうでなくとも、何をしようか迷ったら、ぜひ訓練をしておきましょう。少なくとも2年に一度は訓練をしないと、訓練度が下がってしまいますから。

政宗　そうじゃのう。しかし、やぶさめが上達すれば、そんなにあくせく訓練、訓練と頑張る必要もなくなるのじゃないのかな。

小十郎　それは、そのとおりです。上達までがたいへんですけどネ！



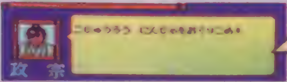


忍者を送る

忍者を使う料金は高いが、敵に大きなダメージ与える

要点

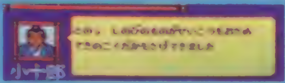
必ずしも成功するとは限らないのだが、多くの場合、相手国に大きなダメージを与えることができる。ただし、費用は金3000が必要で、そう頻繁に使えるものではないが、強国に出兵する前には、ぜひとも使いたいコマンドだ



金3000が必要

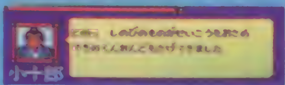
忍者を敵国に送る効用

① 石高をダウン



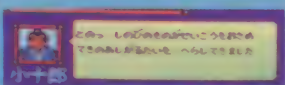
ダウンさせる数	15、20、25万石

② 訓練度をダウン



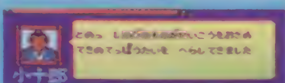
ダウンさせる数	3、6、9

③ 足軽隊数をダウン



ダウンさせる数	20、30、40

④ 鉄砲隊数をダウン



ダウンさせる数	20、30、40

ただし、失敗することもある！

小十郎の戦略指南 講座・応用編6

政宗 忍者を送るというのは、どんなものかな。

小十郎 そりゃあもう、上にあるとおりで、祈禱師で神頼みをすることを考えればずっと効果的といえるでしょうね。まあ、首尾よく任務を果たしてくることが多いし、成功すれば金3000ぐらい安いもんです。

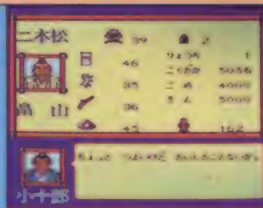
政宗 ふむふむ、足軽30小隊分か。

小十郎 強国に出兵する前には、

忍者使用法の研究

忍者はこういう時に利用する

A. 出兵する敵国にダメージを



本陣に隣り合う国に出兵する前に、金に余裕があれば忍者を使ってダメージを与えておくのは効果的な戦法

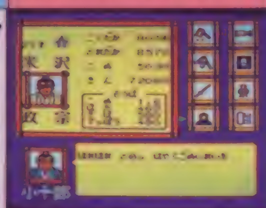
B. 目の上のタンコブにダメージを



今すぐ出兵することはなくても、後々で障害になってきそうな敵は前もってダメージを与えておけばいい

続けて使えば効果あり

C. 金があり余っている時



何はともあれ、金に余裕がある場合は、忍者を使えばいい。もっともその前に軍備を整えるのが先だろうが

覚え書き⑥

忍者はけっこう効果的だが、カネがかかる。だが、金に余裕がある場合には、重ねて使いたい。少なくとも、祈禱師で神に頼るよりは、奥羽統一に向けて効力を発揮する。弱い国に使っても金のムダ使いなので、ぜがひでも、強国に対して使いたいものだ。

ぜひ忍者を使いましょう。どうせなら、続けて使ってダメージを大きくさせておいたほうがいいでしょうね。金があったらの話だけど、それぐらいの金がなければ、もともと奥羽統一など夢の夢なんですから。

政宗　そりゃ、そうだわな。

小十郎　それと、時期の問題ですが、早い時期に弱い国を相手にしている場合は必要ないでしょうね。あくまで強国相手。早い時期でも、国力の高い遠方の敵にダメージを与えるのはいいかも知れませんが。

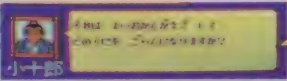


他国の様子を見る

金不要だし季節も過ぎない これを利用しない手はない

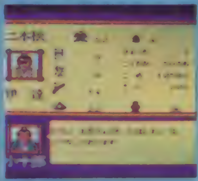
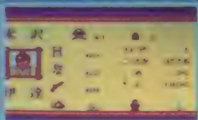
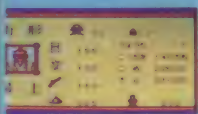
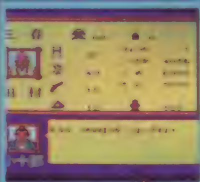
要点

他国の持てる力も把握せずに出兵するのは賢明ではない。出兵前には、必ず相手国の様子を見よう。また、他国の状況は刻々と変化するので、つねにこのコマンドを使う習慣をつけよう。金も不要だし季節も過ぎないので重宝だ



常によく見ろ！

他国状況のチェック

①見ることができる国		自国でも他国でも、自由に見られる
②自国戦力との比較検討		自国と他国の戦力その他を比較することは作戦上重要だ
③小十郎の評価		訓練度が考慮されず、アテにはできない

遠隔地でも自由に見ることができる。つねに他国をチェック！

小十郎の戦略指南 講座・応用編7

小十郎　先ほどにも話に出ましたが、他国の様子を見ることはとても重要です。戦略シミュレーションゲーム一般でもそう言えるのでしょうが、とくにこのゲームでは、いつでもどこでも無料で、しかも何度でも自由に見ることができ、戦略上のキーポイントになっているといっても過言ではありません。

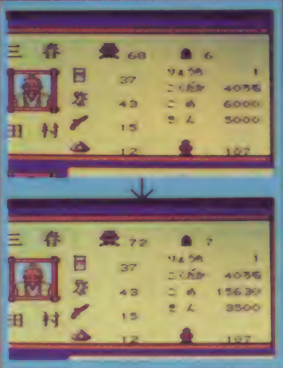
政宗　上の〝小十郎の評価〟というところを見れば、何だかおぬし

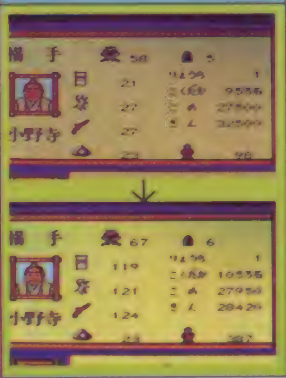
他国の様子を見る

他国状況の研究

各国の成長度に注目する

各国は、それぞれ成長力に違いがある。国力＝石高の高い国ほど成長力があり要注意だ。初めは弱いと思っていても、いつのまにか強大国になっているおそれがある





●チェックノートを作ろう

年に1回はあらゆる国の様子を見て、各国の国力を検討しよう。国ごとに各能力をチェックするノートを作っておけばそれぞれの成長度もわかり便利だ。

年に1度は全国の状況をチェックしておこう！

覚え書き⑦

他国の様子を見るのに、金も不要だし、季節も過ぎず、という超親切設計。どこの国でもいつでも自由に見られるので有効に利用したい。国によって成長力に違いがあるので、このコマンドを頻繁に使って常に他国の状況をチェックしておくのが賢明というもの



の言うことはあてにならんようなことが書かれているようだがの。

小十郎　まったく目ざとい人ですね。人間、誰でも完全なんてことはないですよ。そこまで見てるんだったら、説明はもういいですね。

政宗　おいおい、そう言うなよ。で、何に注意すればいいのじゃ。

小十郎　だから、上にあるとおりです。まあ、つけ加えれば、領国が増えてくればそのそれぞれにも目を配ることですね。そして石高の高い国、訓練度の高い国など特徴を考え効果的に利用しましょう。

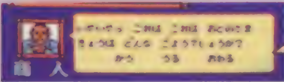
商人を呼ぶ

米を売り軍備を買うのが基本。相場の動きをよく見ろ

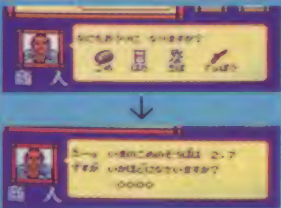
要点

商人のコマンドを使って売買できるのは、米・旗・騎馬・鉄砲の4種類。それぞれに相場というものがあり、値段は刻々と変化していくので、その見極めも大切。米を売り、軍備を買うのが基本だが、様々な利用法が考えられる

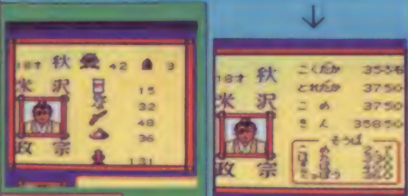
金で売買する

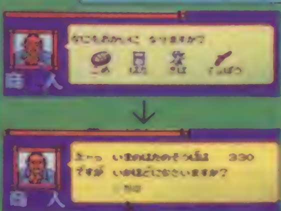


米や軍備の売り買い



売買には金が必要。金は、基本的に米を売ることによって得られる





戦力表示画面で必要な軍備を考え、金を使い、相場を考慮したうえで買おう

米を売って得た金で軍備を買うのが、売買の基本といえる

小十郎の戦略指南 講座・応用編8

政宗　商人を利用する時の注意点を教えてほしいのじゃが……。

小十郎　はい、けっこうです。殿もずいぶん謙虚になられましたね。これも重要コマンドですから、問題はたくさんあります。まず、足軽を除く軍備と米、これらを自由に売買できる点は大きいですね。そうすると、相場を利用して金もうけしたくなるのが人情というものですが、他にやることはいっぱい

商人を呼ぶ

商人と売り買いの研究

各軍備の値段比較

足軽1小隊	金100
鉄砲1小隊	金350～1000
騎馬1小隊	金400～1080
旗本1小隊	金320～950

足軽隊だけは、軍事のコマンドを使い集める

覚え書き⑧

米は売るだけで買えない、軍備は買うだけで売れない、というゲームもあるが、このゲームでは米や軍備ともに売買できるから、とても便利だ。基本は米を売り軍備を買うことだが、相場をにらみ、状況を考え、このコマンドをいろいろ有効に利用しよう。

商人はこう利用する

ケーススタディA

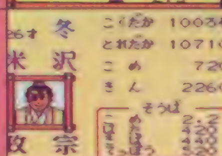
米や金がない時は、余剰軍備を売って不足軍備を得ることもできる





ケーススタディB

春を前にして米が不足している時は余剰軍備を売り米を得ておこう





ただし、相場利用の財テクは考えものだ



いあるはず、財テクに走りすぎるのはあまり良くないと言えますね。ただ、高い時に売り、安い時に買うのは基本ではあります。安い軍備を大量に買い込んでおいて、不足している軍備が安くなった時に買い替える方法も、有効ですしね。

政宗　下取りしてもらう時は半額になる、なんてことはないのか？

小十郎　大丈夫です。相場どおりの金額で、金に替えられます。あと、春と秋の前には、米・金・軍備をうまく運用して下さいよ！

政宗　もちろん、損はせぬぞ！

小十郎　財テクはだめですからね。

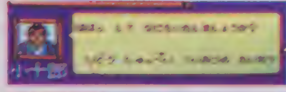
軍事行動をおこす



本陣の移動と出兵は奥羽統一のための必須アクション

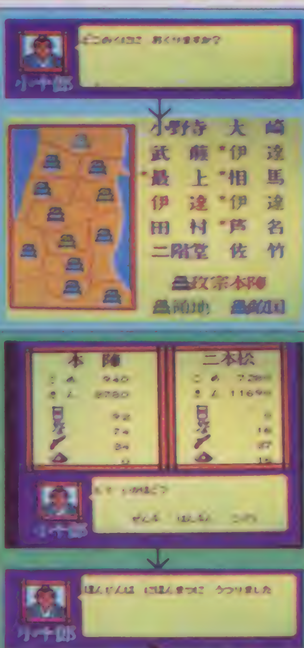
要点

軍事のコマンドで行うのは、本陣（根拠地）や物資の移動・出兵・足軽の召集・隊列の変更の4種類。出兵や移動は本陣に隣接している国に対してのみ行える。足軽の召集以外は金不要で、隊列の変更のみ季節も過ぎない



4種から選べ！

本陣その他を移動する



本陣（根拠地）その他の移動は、隣り合った自国にしかできない

物資が豊富な国から足りない国へ、物資だけを移動することもできる

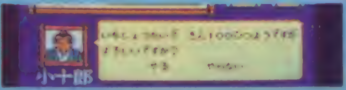
自国が増えても、1ターンで使えるのは1コマンドだけ！

小十郎の戦略指南 講座・応用編8

小十郎　いよいよ、殿のお好きな軍事問題について話をしましょう。
政宗　それはそうだが、むやみやたらと戦争をする前にいろいろ考えねばならぬことがありそうだ。
小十郎　おやおやっ！　殿もそーと一進歩しましたね。それでは、領地を拡げていった後々のことを考えて、まず〝移動〟の問題です。
政宗　と言うと…!?
小十郎　このゲームでは、コマン

軍事行動をおこす（移動・出兵・兵集め）

足軽を集める



旗・騎馬・鉄砲隊は商人のコマンドで購入するが、足軽隊は軍事コマンドの"へいあつめ"を使って集める

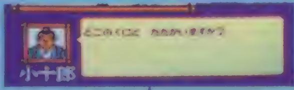
足軽隊は前線部隊に必要。できるだけ集めろ

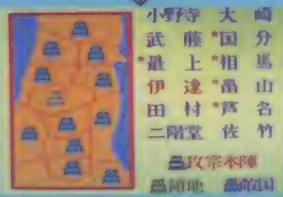
覚え書き ⑨

基本的に金不要だが、季節が過ぎないのは隊列変更だけ。足軽を集めるだけで1つの季節が過ぎることは注意。また、このゲームでは、コマンドは本陣のある国でしか使えないので"移動"が重大な意味を持っている。自分の領国が増えた時に、問題になってくる。

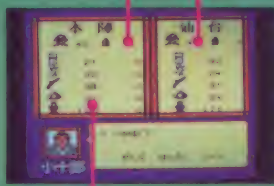
敵国に出兵する

出兵は、本陣に隣り合った敵国に対してしかできない。本陣から離れた敵国に出兵したい場合は、その国に隣り合った自国まで、本陣を移動させる必要がある





出兵する敵国を決めたら、保有戦力のうちどれだけ出兵させるかを決める。弱い国に対しては一部だけ出兵させてもいいが、全戦力を投入しても不都合なし



戦闘中は、自国への敵の侵略はない。安心して出兵しよう！



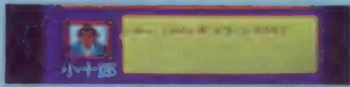
ドは本陣のある国で、しかも、領国が多くなった場合でも、1つの季節に1コマンドしか使えない、ということをお話ししましたね。

政宗　それはどういうことじゃ!?

小十郎　領国を増やしていくことに使えるコマンド回数も増える、というタイプのゲームだと、領国を増やせば後はラクという感じになるかも知れないけど、このゲームでは領国が増えれば増えるほど苦労することが多いってことです。ゲームを進めりゃわかりますよ！

隊列の研究





隊列は左の6種類。敵がとる隊列を予想して隊列を組み替えるのが賢明だろう

戦闘画面にみる自軍の隊列

①のパターン



騎馬隊が前面中央。一番ノーマルな形

②のパターン



鉄砲隊が前面中央。ちょっと変則的

③のパターン



足軽を旗本の守りに、少々、弱いか

④のパターン



旗本を前面に出すのは最悪のケース

⑤のパターン



旗本が前面下方。ケースしだいだ

⑥のパターン



変則的だが、これも強力な隊列か

自軍の旗本隊が安全な隊列を選ぼう！

小十郎の戦略指南 講座・応用編10

小十郎　ありゃ～、"まず"と言っておいて、結局、移動の話だけで終わっちゃいました。少しつけ加えると、出兵は兵1小隊につき米10の兵糧が必要だけど、移動には金も米も不要なので、領国を増やした後は本陣をどんどんあちこちに移動させてゲームを進めるべきです。石高の高い国や訓練度の高い国など、各地の特色の有効利用を心がけねばなりませんよ。

政宗　わしはジプシーみたいじゃの。それはそうと、ここは隊列の話をするんじゃなかったのか？

小十郎　そうです。どうも失礼しました。戦闘時にとても重要なのが、隊列です。上を見ればだいたいわかってもらえると思うんですが、要するに、敵の旗本を倒し、自分の旗本が守れる隊列を選べばいいわけなんですけどね。

軍事行動をおこす（隊列）

覚え書き ⑩

とることができる隊列は6種類あるが、旗本を前列中央に置くのは問題外。強力な国ほど有効な隊列をとる傾向にあり参考になる。敵に応じた隊列をとれ

敵の軍隊がとる隊列データ

大名名	①のパターン	②のパターン	③のパターン	④のパターン	⑤のパターン	⑥のパターン
小野寺	★★	★★				★★★
武藤	★★★				★	★★
最上	★★★					★★★
田村						★★★
二階堂	★★	★★★		★		★
大崎	★		★★★			★★
国分	★	★★	★		★★	★
相馬			★★★			★★★
畠山	（6種類のパターンがランダムで現れる）					
芦名	★★	★		★		★★★
佐竹	★★★					★★★

★★★＝頻繁に出現　★★＝時々出現　★＝たまに出現

敵の隊列を知ることは大きなポイント！

政宗　わしは、まっ先に攻めていきたい性格なんだけど……。

小十郎　じゃ、勝手にして下さい。言っときますけど、旗本隊が全滅すれば、他の部隊が無事でも戦闘は負けなんですからネッ！

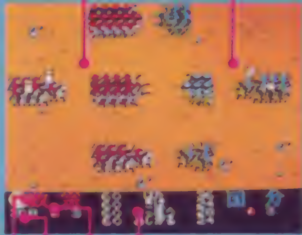
政宗　わかった、わかった。相手国の得意とする隊列を考えて、それに応じてこちらも隊列を組めばいいんでしょ。ど〜せ、最上や佐竹なんかの強い国のとる隊列を参考にしろ、とか言うんでしょ！

小十郎　いじけないでください。



戦闘画面の研究

戦闘画面の見方



モードの変更と退却



モードは、コンピュータにまかせる自動モードと手動モードがある。戦闘をやめ退却したい時もセレクトボタンでこの画面を呼び出そう

4種の部隊の特徴

足軽隊



攻撃力・防御力とも最低、行動力もないが、捨てゴマの前線部隊として貴重だ

鉄砲隊



鉄砲での遠隔攻撃は強力だが、弾を使い果たすと足軽並みの戦力になってしまう

騎馬隊



1ターンで2度行動でき、行動力抜群。相手の旗本を狙う攻撃部隊として大活躍

旗本隊



これが全滅すると戦いは敗北。最悪の事態以外、攻撃部隊として使うべきでない

各部隊の特徴を知ろう

小十郎の戦略指南 講座・応用編⑪

小十郎　隊列の話が終わったところで、いよいよ戦闘の話に移りましょう。もちろん、戦闘の時にまず考えねばならないのは、各部隊の能力と性格ですね。それを考えて隊列を…、おやっ、話が戻ってしまった。もとい、なかでもゲームを実際にやってみて驚くのは行動力の差です。正確に言えば、騎馬は1ターン2行動、旗・足軽は1ターン1行動、鉄砲は一番行動力がなく、上下に向きを変えるにも1ターン必要とするんですね。

政宗　う〜ん、すると鉄砲隊は攻め込むにはむいていないのか。

小十郎　そうですね。鉄砲は、使える弾数の有効利用を心がけつつ、機動部隊である騎馬隊の援護射撃に徹しましょう。足軽は、旗などの防護に使うといいでしょう。敵の攻撃から守るタテ代わりになっ

軍事行動をおこす（戦闘画面）

勝者は、敗者の残り兵力、領土その他を得ることが！

戦闘の結果

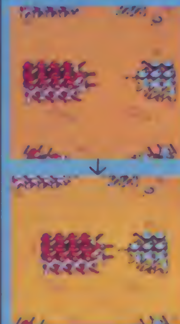


負ければ、軍備その他を失う。退却の時は、失う軍備は半分。攻め込まれた場合は領土も！

戦闘中の注意

部隊を動かせる範囲

①前進・後退



前進が各部隊共通の基本的な行動

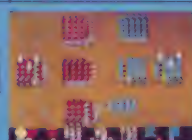
②向きを変える



鉄砲隊は向きを変えるにも1ターン必要

大部隊では

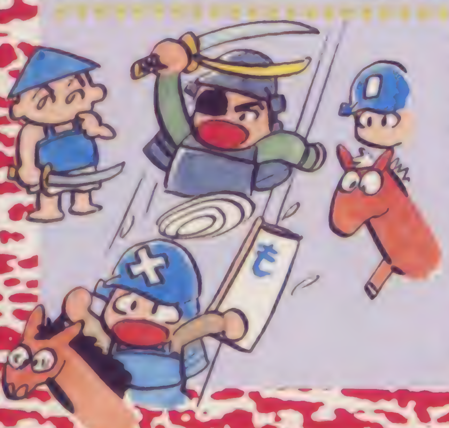
大部隊になればなるほど、行動範囲が限られてしまう



大きな戦いになればなるほど最初の隊列配置が決定的

覚え書き⑪

各部隊は、戦力的に違いがあるが、とくに行動力は考慮に入れたい。騎馬隊が旗本狙いの機動部隊で、鉄砲隊は遠隔攻撃だ。鉄砲は有効に使おう。できれば、相手の旗本だけを全滅させて、他の部隊は残しておくようにすると、敵の残戦力の半数が自分のものになる。



てくれますからね。

政宗　旗が全滅すればオシマイだから、こちらも旗だけを狙えばいいわけだ。そうすれば、敵の残り兵力を自分のものにできるわけか。

小十郎　だけど、相手の兵力を残そうとして、かえってこちらの兵力を失うようでは元も子もなくなるわけですけどね。それと最後に、戦闘の期限は最長20日。これで結着がつかなければ、いくらこちらが優勢でも引き分け。そういう場合はもう一度攻め込んで、結着をつけておいたほうが賢明ですね！

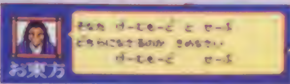
セーブ・クイックモード

セーブは要注意。春にしかできず1コマンド損をする

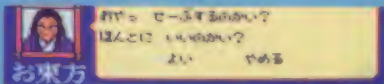
要点

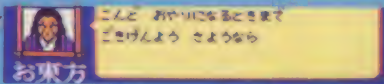
8番目のコマンド、エトセトラモードでできるのは、セーブとクイックモードへの移行の2種類。金は不要だが、セーブについては使用により季節が移行するので注意する必要がある。また、セーブは春しかできないことにも注意

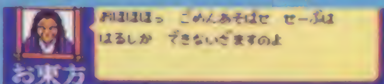
お東方の出番



セーブ





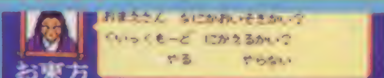


セーブは、春の季節に限ってできる。セーブ終了後は季節は夏に移行。次に、セーブしたところから始める場合も季節は夏から。つまりセーブも1コマンド分使うことになる

セーブできる季節は春だけ。セーブ終了後、季節は夏になる

[illegible]⑫
セーブはコマンド1つ分損。頻繁には使うな。

クイックモード



ゲームを速く進めたい時に使えばよい。ウィンドウのメッセージ表示が速くなる

小十郎の戦略指南 講座・応用編⑫

政宗 今日はもう疲れた。続きは明日にして早く眠りたいものだ。

小十郎 殿、セーブができるのは春だけです。それに、セーブ1回ごとに季節が過ぎていくので、あまり頻繁にセーブするのは考えものですね。だけど、ゲームが進み、いよいよ強力な宿敵国に出兵、という時にはセーブしておいたほうがいいかもしれませんね。

政宗 ふわ〜、そうするそうする。

イベント・その他

年中行事と自然現象の季節は、十分に把握しておこう

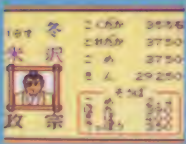
要点

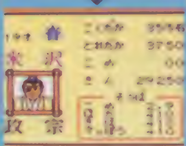
まず覚えておきたいのが、春と秋の年中行事だ。つねに米の量は、チェックしておかねばならない。春や秋に、米や軍備をムダに失ってしまうことのないように。また、自然現象や敵の襲撃などにも十分な備えをしておきたい

年中行事

春　兵士の[illegible]

兵1小隊につき米30が必要。不足分は、兵の数が減ってしまうから要注意

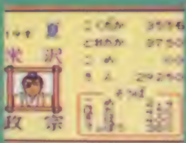




自動的に米が減る

秋　[illegible]

秋穫れ高と同じ量の米が加算される前には穫れ高を増やしておきたい





自動的に米が増える

春と秋はポイントになる季節。米の量を意識してプレイしよう

小十郎の戦略指南 講座・応用編⑬

小十郎　さあ、殿、いよいよ本日の講座も終了間近になりました。もうひとふんばりですよ！

政宗　ふあ〜、眠い、眠い。今日の話は、少々たいくつだったのう。

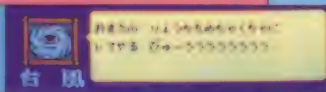
小十郎　しかたないですよ。今回は、ゲームをこれから始める人のために、何を、どう考えていけばいいのか、テーマごとにそうとうほりさげて話を進めてきたのですから。少し、我慢してください！

自然現象

台風

季節 夏

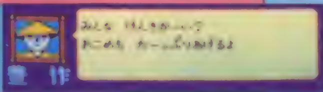
台風がくると自国の石高が5万～10万石ダウン。また、商人が呼べなくなってしまう



豊作

季節 夏

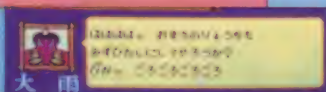
豊作になると、その年の秋の収穫量が約40%アップ。唯一の、うれしい自然現象



大雨

季節 夏

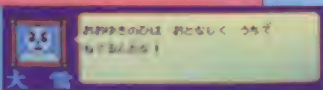
大雨になると、その年の秋の収穫量が約15%ダウン。また、台風同様、商人が呼べない



大雪

季節 冬

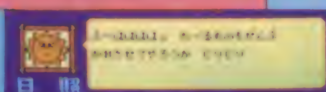
大雪では、出兵や移動ができず、商人を呼べない。行動が大幅に限られてしまうのだ



日照り

季節 夏

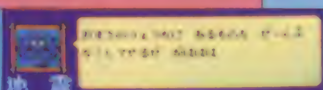
日照りの時は、大雨の場合と同じく、秋の収穫量が約15%ダウン。商人は呼べる



地震

季節 不定

地震がくると、足軽隊が約10%減ってしまう。いつくるかわからないのがやっかいだ



政宗　ここいらで、ちょっと目のさめるような話をしてくれんか。

小十郎　そうですね～。はい、それでは、本日の総まとめをぱっぱっとやっちゃいましょう。このページの上段にもおおいに関係することですからね。いいですか～、じゃ～、いきますよ～～！

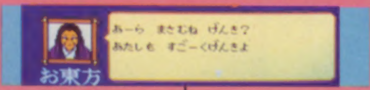
まず初めに重要なのは、季節の節目を知ることです。春と秋、この2つの季節がポイントになります。春には兵の給料が必要なので春前には兵と米の量を調節しておきましょう。秋には米がはいるので、秋・冬で大量に米を使わない限り大丈夫なのですが。給料は兵1小隊につき30なので、総勢100なら3000。出兵する時の兵糧も考えて、米の残量は3～4万あれば大丈夫です。相場の都合もあるけど、余分な米は換金し、軍備を買っておくといいです。敵の襲撃に耐える軍備は整えておきたいものですから。念を押すけれど、春に米が足りず兵に逃げられてしま

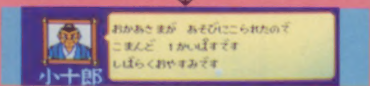
イベント・その他

各現象が出現する季節を、よく把握しておきたいもの

お東方のおしゃべり

政宗の母親のお東方が突然現れた時は、コマンド使用が１回休みに。つまり、コマンドを１ターン分、損することになる



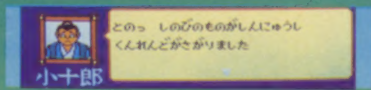


敵のアクション

敵の忍者

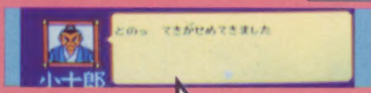
敵の忍者が侵入すると、下の４種類のダメージを受けることがある

- 石高ダウン(15･20･25万石)
- 訓練度ダウン(3･6･9)
- 足軽隊数ダウン(20･30･40)
- 鉄砲隊数ダウン(20･30･40)



敵の襲撃

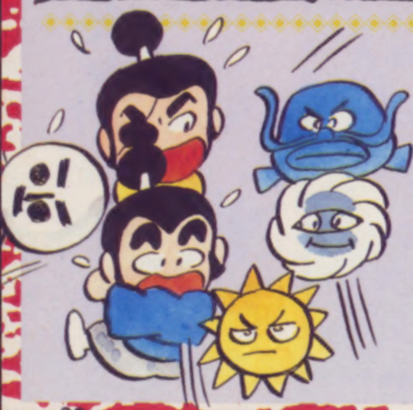
突然の敵の来襲に対応できるだけの軍備は、つねに備えておきたい。好戦度の高い国は要注意



とくに敵の襲撃に対応できる戦力整備は大切

覚え書き⑬

春には兵1小隊につき米30必要なので、兵力に見合うだけの米を用意するか、できない場合は一時的に商人のコマンドで兵を減らすかしておこう。秋には米が入るが、米の所有量が最高値に近い場合は事前に換金しておくなどしないとせっかくの米がムダになる。



った、というのは最低ですね。また、上にあるように、秋前は自然現象によるダメージを受けやすいし、その他いろんなダメージを突然受けて面くらうことがある。結局、ケースbyケースですけどネ！とにかく、初めのうちは春・秋の節目を考えながら、開墾と訓練に精を出すのがいいでしょう。戦略が進み領国が増えてからのことは、今回は少ししかふれられませんでした。またの機会ということにしておくとしましょう！

政宗　どうもご苦労じゃった！

困った時は、ここを見ませう

——とても重宝する索引——

この手引きの書は、ゲームを始める前に読んでもわかりやすいように、また、ゲームを始めた人がプレイしながら読んでも見やすいようにつくられている。とくに、プレイ中にヒントが知りたい時には、この索引を利用して知りたいことを調べよう!



●敵の情報について知りたい時

敵国との位置関係を知りたい時……3

各国大名の初期能力を知りたい時……4、5

各国大名の能力値の意味を知りたい時……3、4、5

敵国情報の注意点を知りたい時……4、5、16、17

●ゲームの進め方について知りたい時

ゲームをどう進めるのか知りたい時……3〜29

画面の見方がわからない時……6、7、24

アイコンの種類を知りたい時……6

●他国にダメージを与えたい時

他国にダメージを与える効果的な方法を知りたい時……14、15

忍者を敵国に送る効果を知りたい時……14

忍者はどういう時に使えばいいのかを知りたい時……15

●自国がダメージを受けてしまった時

自国のダメージを回復したい時……19

●他国に攻め込みたい時

パラメーターの読み方を知りたい時 …6、7

●**国力を高めたい時**

開墾の効果的な使い方を知りたい時 …8、9
開墾の効果とかかる費用が知りたい時 …8、9
石高と穫れ高の関係を知りたい時 …8、9
祈祷師を使いたい時 …9、10
石高・米・金・相場の最高値・最低値が知りたい時 …7
相場の利用法を知りたい時 …7、19
売り買いのし方を知りたい時 …18、19

●**自国の軍隊を強くしたい時**

軍備を増やしたい時 …10、18、19、21
軍備の値段が知りたい時 …19
軍隊を強くするにはどうすればいいかを知りたい時 …5、12、13
訓練度の効果的な上げ方を知りたい時 …12、13
訓練は、どのくらいの割合で行えばいいかを知りたい時 …12、13
やぶさめについて知りたい時 …13

出兵前にすべきことを知りたい時 …16、17、18、19、20、21
どの国に出兵すればいいのかわからない時 …3、4、5、16
他国の様子を見る時の注意点を知っておきたい時 …4、5、16、17
移動の時の注意点を知りたい時 …20
出兵の時の注意点を知りたい時 …21
出兵時の兵糧が不足している時 …19
出兵前に軍隊の整備をしておきたい時 …19

●**戦闘時の注意について知りたい時**

各部隊の特徴を知りたい時 …24
どの隊列にすればいいか知りたい時 …22、23
敵のとる隊列について知りたい時 …23
戦闘の有利な進め方を知りたい時 …22、23、24、25

●**その他**

季節のイベントや障害その他の注意点について知りたい時 …27、28、29
セーブをしようと思う時 …26
金も米も軍備もなく途方にくれた時 …10

イラスト　石倉淳一

ゲーム攻略の心得十カ条

一、つねに先を見通した戦略を練っていくこと

一、むやみに祈禱師に頼らず、自力で進めていくこと

一、開墾は国力養成の基本アクションと知ること

一、最低2年に一度は訓練をし、兵を精鋭に育てること

一、年に一度は必ず他国の様子をチェックしておくこと

一、売買の時には、相場の動きに注意すること

一、春に兵1小隊に米30の給料が必要なことを忘れるな

一、秋の収穫をつねに計算に入れてゲームを進めること

一、出兵時には兵1小隊に米10が必要なことを忘れるな

一、戦闘では、相手に合った隊列を組んで戦うこと



独眼竜政宗　攻略手引きの書

※このゲームはシャープマイコンテレビＣ１では使用できません

ファミリーコンピュータMagazine No.7特別付録①